Черные Цепи Земли (Против Атлантиды!, 2 часть)

Вступление для ведущего

Это приключение второе из трех частей, составляющих кампанию «Против Атлантиды!». Благородным героям предстоит пройти сквозь несколько непростых переделок, финальным аккордом которых станет сражение с авангардом могучих сил вторжения.
Данное приключение подходит для группы героев 2-3 уровня и предполагает, что ваши игроки уже знают друг друга и вместе участвуют в поисках приключений. Хотя это и не является обязательным условием, было бы хорошо, если по-крайней мере некоторые из героев закончилипервое приключение кампании.
Если ваши игроки — ветераны приключения «Последнее убежище Лаодис«, вы могли бы использовать Барроса «Одноглазого» (капитан судна из того приключения) в качестве хозяина корабля на котором наши герои отправятся в путь.
Информация, **данная ниже — только для глаз ведущего**.
Игроки не обязательно должны владеть следующей информацией, хотя они конечно же будут знать её, если закончили первую часть под названием «Мудрость камней». Однако даже если предыдущий модуль сыгран не был, это не страшно, так как предполагается, что между прошлым и нынешним приключением прошло некоторое время. Даже самым мудрым священникам Афины требуется время на то, чтоб разобраться в ситуации.

Культ Прометея



M&M-Прометей

Эры назад, ещё до Эры Магии, ересь невообразимых размеров омрачала лицо Мифики. Маленькая группа священников, наиболее преданных ранее Зевсу отправилась в Аркадию в поисках Прометея, с целью освободить его от оков и постичь его мудрость.

Сначала, Зевс и другие боги были немного удивлены гордостью людей, но не обратили на них особого внимания. Но священники медленно росли в силе, получали артефакты и тайные знания не предназначенные смертным, и боги стали тревожиться всё сильнее. Хотя они так и не нашли самого Прометея, еретики сделали своим символом огонь (как знак того, кому они поклоняются), и в конечном счете создали мощный культ этого титана, имевший немало сторонников.
На вершине высокого пика, в горах которые отделяют Аркадию от Амазонии они построили великий храм, в котором поклонялись Прометею, и в своем безумии дошли даже до того, что объявили его выше самого Зевса. Это стало последней каплей — последовавший за этим божественный гнев стер их храм с лица земли, а их тела приковал к скалам цепями, подобно тому, кому они пытались поклоняться. Их женщины и дети также погибли все до

единого, когда спасаясь от разрушений взошли на мост переброшенный через пропасть, обрушившийся в бездну под яростью богов.

Все знания культа Прометея были уничтожены. И всё же кое-что в горах осталось. Слабое мерцание мудрости, которое не смогли разрушить даже боги.

Совет на рассвете

Священники Афины пристально вглядывались в будущее и предсказали большую опасность для Мифики. Благодаря усилиям храбрых героев — возможно некоторые из них даже присутствуют в вашей партии — потерянный Компас Эрихомаха был доставлен в Храм Афины в Аргосе.

Располагая этим артефактом, священники обнаружили, что Земле Трех Городов угрожает опасность и вновь призвали к смелым искателям приключений, чтоб остановить надвигающееся зло.

Опасность восходит на Западе
Древние должны быть освобождены
Найдите гору лишений
С огнем и цепями будет звук победы
С этими словами жрица Афины обращается к собравшимся героям.

«Вы должны найти разрушенный Храм Прометея, и цепи, которыми боги наказали еретиков. Эти небьющиеся цепи и священный свет горящий в груди помогут нам, когда мы будем защищать нашу землю. Призраки и духи ждут вас в этом гиблом месте, о благородные герои. Но только вы можете выполнить задачу. Афина защитит и будет вести вас покуда ваши сердца верны Мифике.»
Священники знают о природе различных духов, которые будут противостоять героям в этом приключении. Особенно они упоминают о злобном призраке, который охраняет пропасть и мост. Они

снабжают героев особым **Маслом Иселуса**. Эта вязкая субстанция зеленого цвета, позволяет использовать оружие покрытое им, в битвах с иллюзорными существами на протяжении 5 боевых раундов. Наши герои теперь располагают 10 дозами этого масла.
У них есть достаточно времени, чтобы подготовиться к поход в земли Аркадии. Более того, священники обеспечивают наших героев достаточным количеством средств и даже дают возможность нанять дополнительных моряков и помощников.
Независимо от того, продолжают ли ваши герои приключение или только начинают, Ведущий должен обеспечить, чтоб моряк по имени Аэсон входил в состав команды. В игре, Аэсон — Воин, лояльно служащий нашим героями. К сожалению, Аэсон — самый настоящий шпион работающий на Атлантов, путешествующий с героями для сбора информации.
Как уже отмечалось, он не будет препятствовать героям в пути. Напротив, он будет отважно сражаться за них и всегда подаст руку помощи, когда это нужно.

Акт 1: Таинственная Аркадия



Предатель Аэсон

Аркадия — долина расположенная между Амазонией и Горами Ханнатари. Немногие герои отправляющиеся в Аркадию возвращались назад. Как следствие, знание природы этого таинственного места ограничено в основном слухами и легендами.

В этом приключении не ставиться задача рассказать о природе Аркадии. Время которое ваши герои проведут в Аркадии может быть источником больше чем одной эпопеи, «приключением в приключении» — но это целиком зависит от вас как от ведущего. Приключение будет проходить в северной части Аркадии, в предгорьях, практически на границе с Амазонией. Местность здесь дикая и лишенная любых следов цивилизации. Единственное столкновение, которое ждет наших героев в пределах самой Аркадии, это стычка с группой аримаспов, блуждающих по диким лесам, вдали от мест традиционного обитания.

Приземление в Аркадии

Путешествие к аркадскому берегу может пройти как гладко, так и весьма рискованно, всё зависит от вашего желания. Когда наконец герои достигают Аркадии сами боги ясно дают понять где сойти с корабля — на берегу можно заметить двух морских лошадей, которые кажется разговаривают с чисто белыми Совами Оракулами. Будучи замеченными, лошади мгновенно скрываются под водой, а совы улетают за холмы лежащие на севере.

Неприятность по пути



Угрюмый аримасп

После того как сойдут на берег, герои, если они последуют за птицами и отправятся на север к горам, достигнут руин Храма Прометея. В течение пути Сова Оракул летит впереди и будто бы ведет их за собой. Она никогда не подпускает героев близко и при их приближении

немедленно улетает. Её миссия состоит в том, чтобы провести героев через холмы и горы Аркадии прямиком к храму. Через несколько дней отряд наконец доберется до руин.

На третий день герои оказываются окруженными бандой кровожадных аримаспов. Они атакуют героев с востока, верхом на лошадях и обрушивая на них град стрел. Число аримаспов равно числу героев + 1. Когда три четверти нападающих будут мертвы, остальное начнут отступать на восток. Преследовать их бесполезно, а сова между тем уже зовет своими сердитыми криками продолжать путь.

Акт 2: Часто посещаемые Руины

Спустя два дня после сражения с аримаспами, в опасном путешествии через горы, полном проходов над пропастями и крутых подъемов (вот уж где можно разыграться любителюловушек!), герои достигают края большой, практически бездонной пропасти отделяющей их от руин храма, виднеющихся на другой стороне.
Не внушающий никакого доверия насквозь прогнивший веревочный мост тянется через 80-футовую расщелину, по краям которой виднеются остатки некогда мощного моста сделанного из слоновьей кости. «Масло на мечи! масло на мечи!» — доноситься крик сверху, это кричит напоследок сова-оракул, взмывая в небо и улетая назад, в сторону побережья.

Пропасть и Мост

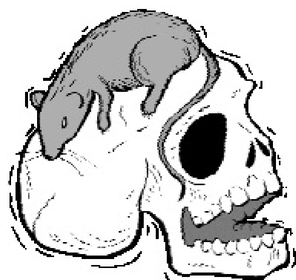
Пропасть часто посещается призраками женщин и детей погибших здесь, когда Зевс обрушил на них свой божественный гнев. Едва герои дойдут по шаткому мосту до середины пропасти, снизу бурлящим водоворотом к ним начнут подниматься сотни и даже тысячи призраков потревоженных внезапным вторжением.
Эти «призраки» не являются классическими игровыми призраками, но представляют собой «коллективный призрак», известный

как *Эгрегор*.
Таким образом вместо тысяч призраков присутствует только два объекта — эгрегор объединяющий все призраки женщин, и другой, объединяющий все призраки детей. Несмотря на это, Ведущий всё равно описывает ситуацию как нападение бесчисленного числа бесплотных созданий.
Как только все герои пересекли мост, Эгрегор, если он ещё не уничтожен — отступит назад в пропасть. Однако в этом случае они вернуться вновь, когда искатели приключений попытаются вернуться назад той же дорогой.

Пещеры Еретиков

На той стороне пропасти расположен широкий выступ (Область 1 на карте). Всё, что осталось от Храма Прометея — ряд пещер прорытых в теле горы. Единственный вход из которого поднимается неожиданно теплый воздух зияет рядом в скале.

Область 1: Цепные Скелеты



Писк моды для скелетов

В Области 1 рассеяно бесчисленное множество изломанных человеческих скелетов, каждый из которых опутан тяжелой цепью. Когда герои подходят ко входу в пещеры, в глазницах скелетов вспыхивает неестественный огонь, и с ужасным звоном цепей они встают и нападают на наших героев. Число скелетов вовлеченных в этот бой может быть по-своему изменено ведущим игры, однако их должно быть не меньше чем по 2 на одного. Хотя с тем же успехом их может быть и по 10 на каждого — в конце концов герои наши

искатели приключений или нет?

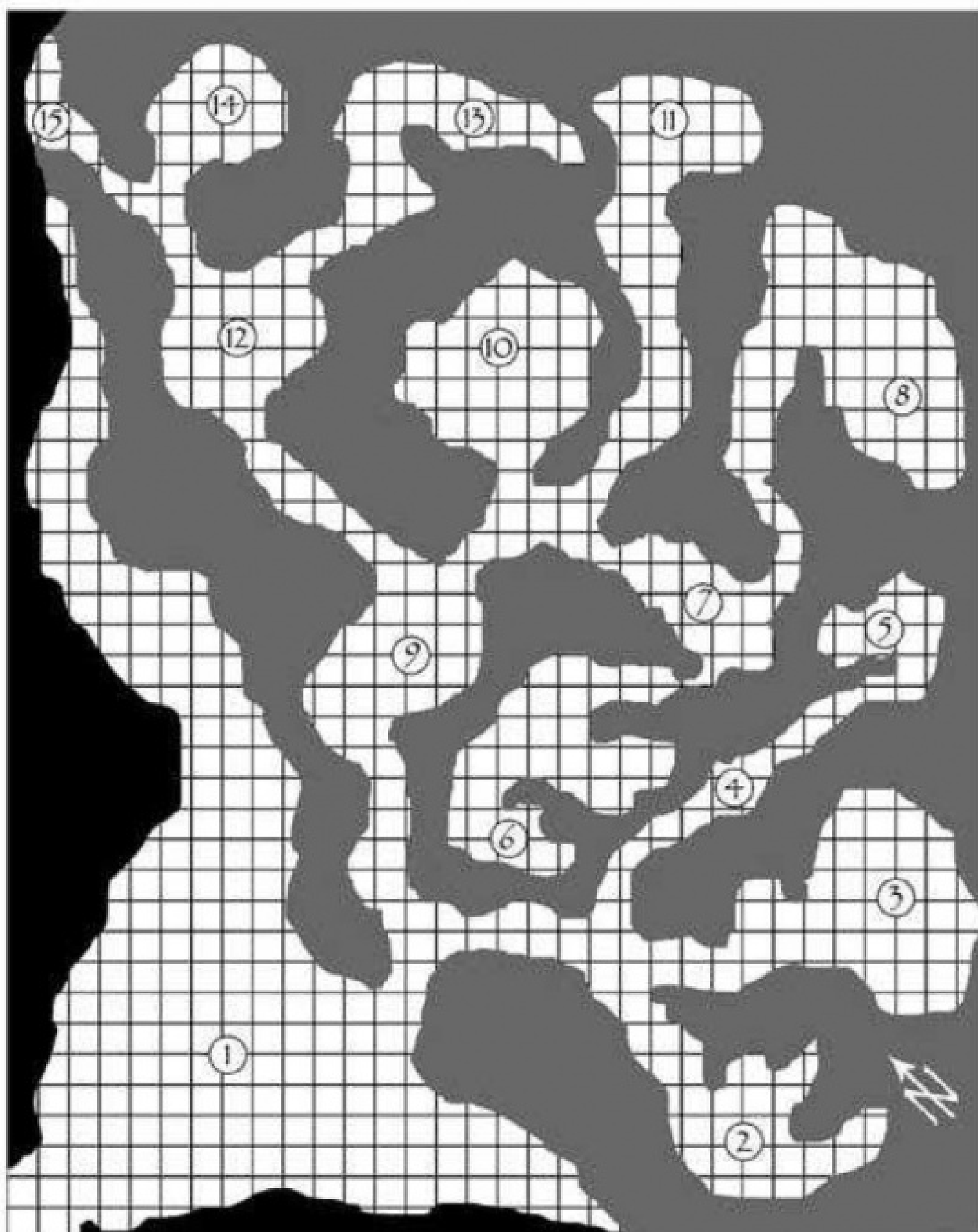
Единственное оружие Скелетов — их тяжелые цепи, который они используют, чтобы опутать противника и раздавить, задушить его: в игре можете считать этих скелетов стандартными, но обладающих в дополнение способностями «Захват» и «Сокрушение». Их цепи также не дают им совершать Атаку с разбега.

Область 2: Логово Павших

Эта пещера сильно пахнет животными и их и экскрементами. Здесь обитают приблизительно дюжина потомков Прометиан, переживших гнев Зевса. Эти отвратительные существа давно потеряли свой человеческий облик и сейчас представляют из себя немногим больше, чем дикие каннибалы.
Они сражаются до смерти, дико радуясь каждой нанесенной противнику ране. Самый здоровый из этих существ носит на пальце Кольцо Удачи которое выделяет в нем лидера этих мерзких пожирателей плоти.

Область 3: Комната костей

Эта место заполнено многочисленными грудами костей и цепями. Как только персонажи окажутся здесь, скелеты оживут. Они так переполнены злостью к Зевсу, что не могут спокойно лежать, когда рядом находиться кто-то поклоняющийся богам кроме Прометея!



Область 4: Яма!

Эта область содержит яму-ловушку, устроенную, чтобы поймать всякого кто приблизиться к Области 5. Ловушка наносит 1d6 повреждений любому неудачнику упавшему туда. Избежать ловушки можно по стандартным правилам. Её *Оценка скрытности*: 15, а *Оценка Опасности*: 20.

Особо изощренные ведущие могут добавить к яме острые колья на дне, наносящие дополнительные +1d6 (т.е. общее количество

повреждений составит 2d6).

Область 5: Логово Вечного Священника



Орлос — бессмертный безумец

Эта область служит местом отдыха для высшего священника Прометея, **Орлоса Тегириуса**. Подобно всем большим обидчикам Зевса, Орлос получил особое наказание. Вместо того, чтобы просто умереть, Орлос проклят жить вечно, причем не смея покинуть руины храма своего культа. «Бессмертный Орлос» совершенно и непоправимо безумен и немедленно нападет на любого кто вступает в его логово, используя ужасный вопль разрывающий душу (см. описание).

Орлос явно был когда-то человеком благородного происхождения, но бесчисленные годы и мучения извратили и изменили его. Когда Зевс решил наказать Орлоса за его гордость, царь богов был так зол, что проклял его лишь вечной жизнью, не дал вместе с ней и вечной молодости.

По этой причине, сейчас Орлос напоминает древнюю мумию с которой ко всему сняли бинты — высушенная кожа натянутая поперек костей. Его глаза горят с безумием и гневом, наполняющим смотрящих на него ужасом, проникающим в самую душу.

Орлосе носит изодранные и выцветшие остатки некогда богатых одежд священника. Он безумно кудахчет что-то на древнем диалекте и в его словах очень редко можно уловить смысл. Везде где он проходит распространяется аромат гвоздик и лампадного масла. В

отличие от других существ в этих руинах, Орлос обладает интеллектом и очень осторожен.
Он неспособен покинуть пещеры, но в их пределах может перемещаться свободно, благодаря уникальной способности Перехода (см. описание).

Область 6: Блеск сквозь пыль

Эта пещера обрушилась и полностью необитаема. Бросок на обнаружение против числа 20 сделанный при входе в эту область, в случае успеха, позволяет увидеть блеск металла, едва заметный среди обломков и хлама на полу пещеры. Этот металл — лезвие Меча Мира мертвых. Это мифическое оружие, в случае своего обнаружения, может оказаться очень полезным в дальнейшем исследовании пещеры.

Область 7: Сеть неприятностей

Эта область заполнена паутиной и кажется намного более прохладной, чем любая из других пещер. Героям можно разрешить бросок на обнаружение, чтобы заметить двух Пещерных Пауков, обитающих в этом месте. Ведущий не должен забывать о скрытности (14) этих пауков, при проверке на обнаружение. Их яд причиняет смерть в течении 1d6 раундов. Если герои переживают это столкновение и захотят исследовать пещеру дальше, они найдут проходы на Восток (к Области 8) и Западу (к Области 6) однако паутина в этих проходах настолько густа, что для её разрыва требуется Подвиг Силы.

Область 8: Спящее Пламя



Последнии прометеев голем

Пол этой пещеры хрустит под ногами потому что завален битыми черепками. Пройдя внутрь герои найдут несколько статуй из глины. Однако все они не закончены — у одной отсутствует рука, у другой голова и т.д. Чем дальше идут герои, тем меньше становятся повреждения. Наконец в конце пещеры они находят совершенную статую мужчины без единого изъяна. Её форма изящна и стройна пожалуй настолько, что ей позавидовал бы сам Аполлон. Руки статуи сложены на груди, а на том месте, где будь это живой человек, располагалось бы сердце, за небольшой закрытой дверцей, горит огонь.

Эта статуя — последний сохранившийся Прометеев Голем. Огонь в его груди — последний остаток огня, который Прометей украл у богов и принес людям. Если герои пытаются открыть дверцу в груди статуи, она оживет и яростно нападет на группу. Если огонь удален из груди голема — он вновь станет неодушевленной статуей. Если хиты голема упадут до нуля, он будет выведен из строя, однако огонь продолжит гореть. Если же затушить огонь — голем рассыплется в прах, но и огонь Прометея будет навсегда потерян для мира.

Область 9: Крылья в темноте

Эта большая палата имеет высокие потолки, которые простираются

далеко за пределы любого источника света, который герои могли бы иметь. Весь пол залит навозом летучих мышей, что налагает штраф -2 к ЭКЗ на всех решивших сражаться здесь. Стая Гигантских Летучих мышей сделала это место своим домом. Они нападут немедленно, но тут же убегают если серьезно ранены. На каждого героя приходиться по две летучих мыши.

Область 10: Черные Цепи Земли

Эта большая пещера — все, что осталось от артефактов великой мощи собраных в эпоху своего расцвета Культом Прометея. Стены пещеры украшены серебряными и золотыми чашами, большими тканными гобеленами изображающими дела Прометея, его наказание, и открытие Культом прометеевых цепей, на высоком горном пике.

Здесь можно найти:

Цепи Прометея
Жезл облучения
Склянка с 3 дозами Воды Кокитуса
Полная фляга Мази Медеи
Посох Огня
Кольцо Элементов: Огонь.

Это место охраняют Харонты, «прощальный подарок» священников, которые нашли и восстановили Цепи Прометея.
Харонтов тут 50% от числа персонажей в партии (округляется в большую сторону, т.е. если героев 5, то харонтов 3). Если бой с харонтами длится больше 5 раундов, Орлос Тегириус (см. Область 10), если он ещё не побежден игроками, появиться, чтоб помочь харонтам защитить артефакты.

Область 11: Беспокойные Тени

Огонь горит наверху грубого каменного алтаря, занимающего середину этой комнаты и отбрасывая жуткие тени на стены. Среди этих теней — прячутся и другие Тени, по 1 на героя. Эти злорадные создания нападут только когда 75 % героев уже войдут в комнату. Тени сражаются до смерти, но если один из героев падет, одна из

теней тоже прекратит существование. Если герои догадаются затушить огонь на алтаре, все тени мгновенно исчезнут. При свете факелов и ламп, они не возвращаются.

Область 12: Скрытый Храм

Эта область — явно больше, чем просто пещера. Кажется, что оно больше похоже на храм, который поглотила земля. Разрушенные мраморные колонны, скамьи и другие предметы в изобилии украшают это место. Из трещины в потолке на пол струиться солнечный свет. Когда герои входят в эту область, одна из колон оживает и становится Кариатидой. Это чудовище мстит за всех убитых Прометейцев любому существу оказавшемуся рядом. Сначала она атакует тех, кто больше других верен Зевсу и только потом займется остальными, сражаясь до тех пор пока не будет разрушена.

Область 13: Знакомые Противники

В это области обитает второе племя деградировавших прометейцев (см. Область 2 на стр. 17). Их осталось только 8, двое погибли в стычке с летучими мышами в Области 9.
Подобно «коллегам» в Области 2, они нападают немедленно с кровожадной яростью. Лидер этого племени носит Кольцо сопротивления магии как символ своей власти.

Область 14: Кольцо Камней

Эта пещера была бы пуста, если не множество камней разной формы разбросанных на полу. В прошлом здесь располагалось место сбора культистов где они пытались найти доступ к тайным знаниям предков. Однако всё чего они достигли — несколько простых слов высеченных на камнях формирующих какие то надписи. Можно распознать среди написанного Огонь, Грех и Цепь, однако ничего более различить нельзя.
Зал довольно большой, и если игрокам не повезет, они могут наткнуться на Скалистого Питона невидимого с первого взгляда. В

случае нападения, он будет сражаться до смерти.

Область 15: Выступ Мифического чудовища

Итак, пещеры позади, наконец-то группа выходит на божий свет, оказываясь на огромном скалистом плато, выступающим над пропастью. Здесь обитает Мантикора. Если герои уже серьезно ранены или ослаблены Ведущий может просто решить, что сейчас твари «нет дома». Ведущий может сделать это чудовище «блуждающим» — бросая 1d6. Если выпавшее значение будет меньше, чем самый высокий уровень персонажей в партии, они наткнутся на него.
Если мантикора здесь, она нападает без всякой задержки, но попытается сбежать если потеряет половину хитов.
Проход ведущий к этой области слишком мал для чудовища, так что герои в случае опасности смогут отступить назад в область 14. На выступе можно найти и разбитый Доспех Ареса, вместе с останками его прежнего владельца.

Акт III: Враг вернулся!

После столкновения с опасностями пещер герои должны вновь вернуться на своё судно. Однако это не так просто. Если вы особенно жестоки, то мантикора из Области 15 вполне может в поисках пищи или, горя жаждой реванша, оказаться в Области 1.

Прошу обратить внимание — если есть шанс таким образом окончательно угробить игроков, не пользуйтесь им. В конце концов неужели вы настолько жестоки, что позволите Мифике погибнуть из-за какого-то случайного чудовища?

Сражение на берегу

После того как игроки выйдут на берег они увидят следы кровавого сражения. Сражения в котором не выжил практически никто из команды их судна…

На якоре недалеко от берега, рядом со своим кораблем, они замечают гордый силуэт боевой галеры атлантов. Галерой командует знатный воин по имени **Пилос из Атлантиды**. Подобно всем наиболее могучим атлантам, Пилоса сопровождают рабы атлантов в количестве 150 % от членов группы: т.е. если персонажей трое, рабов-атлантов будет пять.
Пилос и его люди посланы, чтобы забрать цепи Прометея и все остальные артефакты обнаруженные нашими героями. Высокомерие Пилоса не дает ему признать поражение даже если он начнет проигрывать. Он будет насмехаться над героями, описывая как их драгоценной Мифике скоро придет конец, а атланты вновь возвеличатся, как это было в древние времена.

Аэсон Предатель — сопровождал ли он героев к пещерам или оставался на судне — показывает теперь свою истинную сущность. Он сражается рядом с Пилосом, поочередно проклиная героев и призывая их сдаться и присоединиться к атлантам.
Аэсон порабощен Пилосом и если Пилос убит, он выйдет из этого состояния и присоединиться к героям, если они конечно примут его. Тогда, после боя, освобожденный Аэсон плачет и признает, что именно он рассказал о миссии героев атлантам.

Последствия!

Если герои наносят поражение Пилосу, в их распоряжении окажется боевая галера атлантов. Это очень хорошее приобретение, учитывая особенно то, что у героев под рукой нет команды для корабля. Тем более оно сослужит им неплохую службу в предстоящем бою с приближающимися силами Атлантиды.

Теперь герои вновь должны отправиться в Аргос, чтобы привезти в храм Афины цепи и огонь Прометея, где священники, способные заглядывать в будущее наверняка найдут им подходящее применение.

Обратный путь как водится может быть и очень прост, и превращен в самую настоящую одиссею по таинственным островам и

неизведанными землям — всё зависит от вас.

Третья (и последняя?) часть приключения уже ждет вас. Пока же, ведущие могут свободно дополнить кампанию своими модулями приключений, или предпринять совершенно новую экспедицию, с целью получше приготовиться к финалу нашей пьесы, запасаясь артефактами и опытом, ведь заключительная часть «Против Атлантиды!» будет предназначена для персонажей с уровнем не меньше пятого.